Journal of Studies and Researches of Sport Education

spo.uobasrah.edu.iq

The effect of combined training with virtual reality glasses on the field of vision and some combined football skills at the Talent Center in Diwaniyah

Authors: Habeeb Shaker Jabr [1] **Jabbar Hazwir Muhammad** [2]

[1] University of Al-Qadisiya / College of Physical Education and Sport Sciences

[2] Al-Qadisiya Education Directorate

Article information

Article history:
Received 17/11/2025
Accepted 23/02/2026
Available online 15, Mar ,2026

Keywords:

Complex training, virtual reality headset, field of view, complex skills, football talent center players.

DOI:

https://doi.org/10.55998/jsrse.v36i2.1333

Journal of Studies and Researches of Sport Education

Online ISSN: 2789-6560
Volume 36, Issue 2, 2026
Pages:700-161

Abstract

This research aims to identify the differences between the pre- and post-tests in visual perception and some complex football skills at the Talent Center. The field research procedures involved the researchers using an experimental design with equivalent groups. The current research population consisted of (30) players from the Talent Center in Diwaniyah Governorate for the 2023-2024 training season. All players were under 17 years old. (2) goalkeepers and (8) outfield players were excluded in the pilot study, leaving (20) players. The sample was randomly divided into two groups (experimental and control), each containing (10) players. The researchers then implemented complex training with virtual reality headsets over two months, at a rate of three educational units per week, totaling (24) training units. The experimental group used the combined training with virtual reality headsets, while the control group followed the coach's program. Based on the post-tests and the research results, the researchers concluded that the combined training with virtual reality headsets had a positive and effective impact on developing visual perception and some complex skills. Complex skills compared to the control group.

©Authors, 2025. College of Physical Education and sport sciences, University of Basrah.
This is an open-access article under the CC By 4.0 license (creative commons licenses by 4.0)

مجلة دراسات وبحوث التربية الرياضية
spo.uobasrah.edu.iq

أثر تدريبات مركبة مع نظارة الواقع الافتراضي في مجال الرؤية وبعض المهارات المركبة بكرة القدم لمركز الموهبة في الديوانية

حبيب شاكر جبر [1] جبار حزوير محمد [2]

[1] جامعة القادسية/ كلية التربية الأساسية/ قسم التربية البدنية وعلوم الرياضة

[2] مديرية تربية القادسية

معلومات البحث

تاريخ البحث:
الاستلام: 2025/11/17
القبول: 2026/02/23
التوفر على الانترنت: 15,اذار,2026

الكلمات المفتاحية:

تدريبات مركبة ، نظارة الواقع الافتراضي، مجال الرؤية ، المهارات المركبة ،لاعبي مركز الموهبة بكرة القدم

الملخص

يهدف البحث الى التعرف على الفروق" بين الاختبار القبلي والبعدي في مجال الرؤية وبعض المهارات المركبة بكرة القدم لمركز الموهبة . اما إجراءات البحث الميدانية حيث استخدم الباحثان المنهج التجريبي بتصميم المجموعات المتكافئة ، وتم تحديد مجتمع البحث الحالي بلاعبي مركز الموهبة بكرة القدم في محافظة الديوانية والبالغ عددهم (30) لاعب للموسم التدريبي 2023 –2024 . وبأعمار دون 17 سنة، حيث تم استبعاد (2) حراس مرمى و(8) لاعبين في التجربة الاستطلاعية ليصبح العدد (20) لاعب. تم تقسيم العينة بالطريقة العشوائية بأسلوب القرعة إلى مجموعتين (تجريبية – ضابطة) تتضمن كل مجموعة (10 لاعبين) ، ومن ثم طبق الباحثان تدريبات مركبة مع نظارة الواقع الافتراضي على مدار شهرين بمعدل ثلاث وحدات تعليمية في الأسبوع أي (24) وحدة تدريبية على إفراد المجموعة التجريبية التي استخدمت تدريبات مركبة مع نظارة الواقع الافتراضي وتركت المجموعة الضابطة الى منهاج المدرب ومن الاختبارات البعدية وفي ضوء نتائج البحث استنتج الباحثان هو ، ان التدريبات مركبة مع نظارة الواقع الافتراضي كان لها الاثر الايجابي والفعال في تطوير مجال الرؤية وبعض المهارات المركبة مقارنتًا بالمجموعة الضابطة .

©Authors, 2025. College of Physical Education and sport sciences, University of Basrah.
This is an open-access article under the CC By 4.0 license (creative commons licenses by 4.0)

1-1 المقدمة واهمية البحث :

كرة القدم من الألعاب ،التي تجذب الملايين من اللاعبين والمشاهدين ،سواء كان عن طريق متابعة اللعبة أو عن طريق ممارستها) ، "إذ يزداد الاهتمام بها يوماً بعد يوم, في بلدان العالم وتصرف الأموال الكثيرة من أجل أقامة البطولات المختلفة" (Al-Sa'idyin & Shatnawi, 2022)، و هذا الاهتمام دفع أصحاب الخبرة والاختصاص بأن يفكروا في أيجاد أفضل الأساليب والطرق التي تسهم في تطوير هذه اللعبة وصقل مواهب اللاعبين, ورفع مستوياتهم في الجوانب المختلفة ((البدنية ، المهارية ، العقلية ،الخططية))"(Igendia, 2012) من خلال رفع القابليات لديهم على فهم وتنفيذ الأداء المختلط لمجموعة التدريبات, التي تتضمن مجموعة من التمرينات المتشابكة بين المتطلبات العصبية والعضلية كتوقيت(الاستلام والتسليم ، والدحرجة والتمرير ، والاستلام والتهديف)، كونها الأساس الذي يستند عليها اللاعب في اداء متطلبات لعبة كرة القدم بالشكل الصحيح والسليم"، الأمر الذي يؤدي الى استغلال الوقت ,والجهد في تنفيذ برامج تدريبية أكثر تطوراً وحداثةً من البرامج السابقة في تدريب كرة القدم(alarabi et al., 2022) ، ونظرا لان التدريبات المركبة تسعي للتخلص من التفكير التقليدي وتهدف إلى توليدً أفكار جديدة لذا أوجدت الدراسة الحالية إلى استخدام تدريبات مركبة مع نظارة الواقع الافتراضي فى تنمية بعض المهارات لدى الاعبين(Akbaş et al., 2019; Bolte et al., n.d.) .إذ أصبحت تشكل حافزاً قوياً للمتخصصين في المجال الرياضي ,ومواصلة الإبداع والابتكار والوصول بها الى كل ما هو جديد ,من خلال استخدام الوسائل التدريبية المتعددة و منها استخدام الوسائل التدريبية, العالية السرعة المرتبطة بالحاسوب الإليكتروني ,والبرمجيات ,والرسوم الثابتة ,والمتحركة و الصور, التوضيحية ,والأفلام واللقطات الفيديوية السريعة والبطيئة"،(Bideau et al., 2004) ووفقاً للتقدم المعرفي في خلق بيئة مناسبة للتعلم والتعليم ,والتفاعل بين الوسائل التقنية الحديثة ,والمطورة التي يستخدمها المتعلم بشكل منظومة متكاملة تتفاعل عناصرها في البرامج التدريبية لتحقيق أهداف تدريبية محددة.

أن ممارسة اللاعب في تطبيق لمهارات المركبة مع نظارة الواقع الافتراضي يجعل المتعلمون يفكرون خارج حدود التفكير التقليدي، ويواجهون المشكلات بأفضل الافكار ويولدون فكر جديد من خلال أفكار أخرى، من شأنها توسيع مجال الرؤيا والارتقاء بمستوى اللاعب وتطوير بعض المهارات لديه الأمر الذي يسهم في تطوير مستويات اللاعبين وبالتالي يمكنهم من تحقيق نتائج أفضل في المباريات

2-1 مشكلة البحث :-

"من خلال ملاحظة الباحثان ،ومتابعته لمستجدات التطور في لعبة كرة القدم ،فضلاً عن كونها لاعبين سابقاً مثلا العديد من الأندية بفئاتها جميعا ومتابعتهما للعمليات التدريبية, لفترة طويلة وجد هنالك ضعف في إتقان المهارات المركبة بكرة القدم ,ولكافة الفئات العمرية ومنهم الناشئين باعتماد المناهج التدريبية على الكلاسيكية التي لا يكون فيها وسائل او ادوات تحفيزية, تساعد على تدريب المهارات المركبة بشكل جيد"، مما يسبب الملل والقلق او عدم فهم طبيعة التمرين , وبالتالي يسبب مشكلة في عملية إتقان المهارات بالشكل الصحيح لمعظم اللاعبين وخصوصا المهارات المركبة بكرة القدم ، ولهذا "ارتأى الباحثان تطبيق تدريبات مركبة مع نظارة الواقع الافتراضي عن طريق أعداد تمارين مهارية مركبة تساعد على اتقان بعض المهارات المركبة بشكل الالي والتي يمكن من خلالها الوصول إلى الهدف, وهو الارتقاء بالعملية التدريبية و الوصول إلى مستوى عالي في أداء المهارات المركبة بكرة القدم لدى لاعبين المركز الوطني لرعاية الموهبة الرياضية في الديوانية.

1-3 أهداف البحث:-

1- اعداد وحدات تدريبية مركبة مع نظارة الواقع الافتراضي لمجموعة البحث التجريبية بكرة القدم للاعبي المركز الوطني لرعاية الموهبة دون 17 سنة للموسم التدريبي 2023-2024 .

2- التعرف على تأثير الوحدات تدريبات مركبة مع نظارة الواقع الافتراضي في تعلم بعض المهارات المركبة للمجموعة التجريبية بكرة القدم للاعبي المركز الوطني لرعاية الموهبة دون 17 سنة للموسم التدريبي 2023-2024 .

3- التعرف على الفروق بين المجموعتين بالاختبار البعدي في تطوير بعض المهارات المركبة بين المجموعتين الضابطة والتجريبية ولصالح المجموعة التجريبية بكرة القدم للاعبي المركز الوطني لرعاية الموهبة دون 17 سنة للموسم التدريبي 2023-2024 .

1-4 فروض البحث:-

1- هناك فروق ذات دلالة معنوية بين الاختبارين القبلي و البعدي للمجموعتين , ولصالح الاختبار البعدي في تطوير بعض المهارات المركبة بكرة القدم للاعبي المركز الوطني لرعاية الموهبة دون 17 سنة للموسم التدريبي 2023-2024 .

2- هناك فروق ذات دلالة معنوية في الاختبارات البعدية بين المجموعتين ولصالح المجموعة التجريبية في تطوير بعض المهارات المركبة بكرة القدم للاعبي المركز الوطني لرعاية الموهبة دون 17 سنة للموسم التدريبي 2023-2024 .

1-5 مجالات البحث :-

1-5-1 المجال البشري : لاعبو مركز رعاية الموهبة الرياضية بكرة القدم في محافظة الديوانية باعمار دون 17 سنة .

1-5-2 المجال الزماني : من (2025/1/10) ولغاية (9/ 5 /2025).

1-5-3 المجال المكاني : ملعب منتدى شباب الاسكان .

1-6- نظارة الواقع الافتراضي : هي نوع من النظارات التي تعمل كجهاز عرض تسمح للمستخدمين بالانغماس في بيئة افتراضية تمامًا. وتعمل هذه النظارات عن طريق عرض صور وفيديوهات ثلاثية الأبعاد أمام عيني المستخدم، يتم إنشاؤها بواسطة الكمبيوتر والتي يمكنهم التفاعل)(noor-book.com/tag).

2- منهجية البحث وإجراءاته الميدانية:

2-1 منهج البحث:

استخدم الباحثان المنهج التجريبي بتصميم المجموعتين المتكافئتين(الضابطة – التجريبية) ذات الاختبار القبلي والبعدي.

2-2 مجتمع البحث وعينته:

(تم تحديد مجتمع البحث بلاعبي مركز الموهبة بكرة القدم في محافظة الديوانية والبالغ عددهم (30)لاعب للموسم التدريبي 2024-2025 .حيث تم استبعاد (2) حراس مرمى و(8) لاعبين في التجربة الاستطلاعية ليصبح العدد (20) لاعب. وتم تقسيم العينة بالطريقة الطبقية العشوائية بأسلوب القرعة إلى مجموعتين (تجريبية – ضابطة) وتتضمن كل مجموعة (10 لاعبين).ثم قام الباحثان بإيجاد التجانس والتكافؤ بين افراد عينة البحث .

الجدول (1)

يبين تجانس وتكافؤ افراد عينة البحث

المتغيرات		المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		t المحسوبة	مستوى الدلالة	ليفين	مستوى الدلالة
		س	ع	س	ع				
الاستقبال والتمرير	الدقة	3.444	0.882	3.778	1.093	0.406	0.688	0.788	0.382
	الزمن	24.333	1.000	23.778	1.302	1.212	0.236	0.545	0.467
	مؤشر دقة	0.142	0.036	0.158	0.042	0.112	0.912	0.239	0.628
دحرجة والتمرير	الدقة	2.889	0.333	3.111	0.601	3.294	0.003	1.291	0.348
	الزمن	21.333	0.866	21.889	0.601	0.487	0.630	2.430	0.130
	مؤشر دقة	0.136	0.019	0.142	0.029	3.046	0.005	1.381	0.238
الاستقبال والتهديف	الدقة	5.778	0.972	6.333	0.707	1.760	0.089	3.690	0.065
	الزمن	29.111	1.054	28.111	2.261	0.491	0.628	0.003	0.956
	مؤشر دقة	0.199	0.036	0.227	0.035	1.223	0.232	1.391	0.248

3-4 تحديد الاختبارات المستخدمة في البحث:.

3-4-1 اختبار :مجال الرؤيا.(هدى جميل عبدالغني : ص74)

الهدف من الاختبار: تقييم مجال الرؤيا.

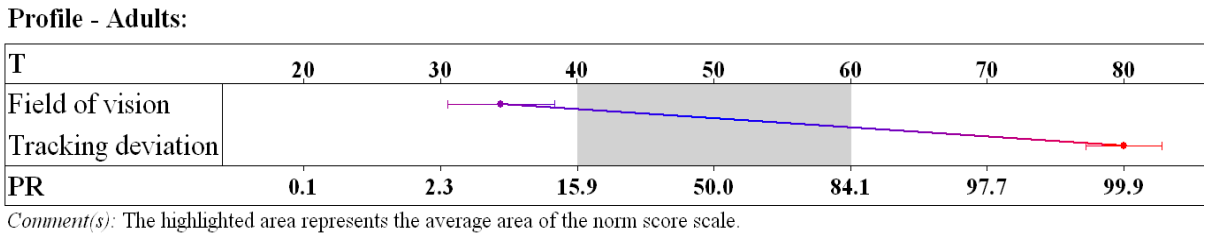
اعتمد الباحثان الجهاز العائد إلى منظومة اختبارات فيينا لشركة (شوفريدGernotSchuhfrid)و(جورغبريلرJorgPrieler) و(ويرنربوير Werner Bauer) مؤسسي شركة شوفريد النمساوية، وهو جزء من منظومة اختبارات فيينا المدعمة بالحواسيب Vienna Test System. الموجود في مختبر علم النفس التابع لكلية التربية البدنية وعلوم الرياضة جامعة القادسية، و يعد هذا الجهاز من أحدث وسائل فحص إدراك المحيط ، إذ يستخدم لفحص إمكانيات المفحوص على إدراك أو الشعور بالمحرضات النابعة من المحيط المجاور له واستيعابها ويعدّ قياساً موضوعياً دقيقاً لحقل أو مجال الإدراك البصري أيضاً. ولهذا الغرض يقوم الجهاز بشدّ انتباه المفحوص في مركز مجال رؤيته.

الشكل (1)

يوضح الجهاز الرئيس لاختبار مجال الرؤيا.

التسجيل: يتمّ تسجيل مجال الرؤية الكلي للمفحوصين(Field of vision) (Schuhfried et ai., 2009)

وبعد الانتهاء من الاختبار يتمّ إظهار شاشة مساعدة تطلب منا إما إظهار نتائج الفحص على شاشة الحاسوب مباشرة أو طباعتها ويشمل التقرير كافة المعلومات الديمغرافية الخاصة بالمفحوص فضلاً عن درجاته الخام Raw Scores والدرجات المعيارية T–Scores والزائيةZ–Scores والتسلسل النسبي PR–Percentile Rank لكل فقرة مع الزمن المستغرق للإجابة على الاختبار مع إظهار بروفيل Profile الاختبار التفصيلي بالاستناد على الدرجات المعيارية وكما موضّح في الشكل (1).



الشكل (2)

مقطع من أحد النماذج التوضيحية لبروفيل نتائج اختبار مجال الرؤيا

مدّة الاختبار: إن الوقت المطلوب للاختبار(15) دقيقة بما في ذلك التعليمات ومرحلة التمرين بحيث يكون وقت التدريب (5) دقائق ووقت الاختبار الفعلي (10) دقائق .

3-4-2 الاختبارات الميدانية:

اولاً : اسم الاختبار :- الاستقبال (الاخماد) والتمرير باتجاهين مختلفين

الغرض من الاختبار: - (قياس سرعة ودقة الاستقبال (الاخماد)والتمرير(بعث عبد المطلب عبد الحمزة :2016: ص172).

الأدوات المستخدمة :-

_ كرة قدم عدد (8) .

_ شريط قياس جلدي .

_ أصباغ ترابية نوع (spray) .

_ صافرة عدد (1) .

_ مسطرة بطول (1) متر لتحديد منطقة الاستقبال (الاخماد) .

_ مرمى صغير عدد (2) (طول ضلعه 60 سم ×60 سم) .

_ ساعة ايقاف .

وصف الاداء :-

يقف المختبر خلف خط منطقة الاستقبال (الإخماد) والتي تبعد عن المجهز (المرسل) مسافة (8) م على جهتي اليمين واليسار, وبعد اعطاء اشارة البدء يمرر المجهز الكرة (ارضية) من جهة اليمين باتجاه منطقة الاستقبال (الإخماد) , يتقدم اللاعب الى داخل منطقة الاستقبال (الإخماد) محاولاً استقبال الكرة باي جزء من القدم وتوجيهها باتجاه منطقة التمرير، ثم يقوم بتمرير الكرة باتجاه المرمى (1) ،

وفي المحاولة الثانية يقوم بتمرير الكرة الى المرمى رقم (2) وهكذا بالتتابع المرمى (1) ثم (2) ، بعد ذلك يؤدي جميع المختبرين المحاولات الأربعة الثانية ابتداء من جهة الاخرى (اليسار) الطريقة نفسها المؤدات في المحاولات الأربعه الأولى انظر الشكل (1).

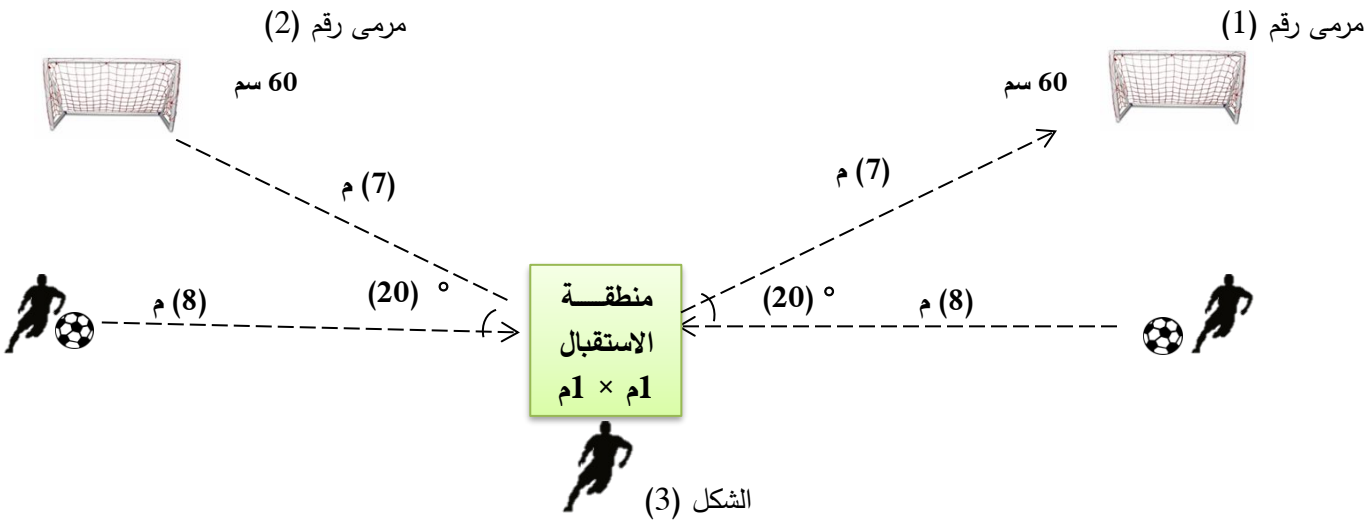
_ موقع المرمى رقم (1) باتجاه اليمين بزاوية (20) درجة مع الخط الأفقي لمنطقة الاستقبال (الإخماد) ويبعد مسافة (7) م عن منطقة الاستقبال.

_ موقع المرمى رقم (2) باتجاه اليسار بزاوية (20) درجة مع الخط الافقي لمنطقة الاستقبال (الإخماد) ويبعد مسافة (7) م عن منطقة الاستقبال .

شروط الاداء :-

- يجب ان يتم استقبال الكرة ضمن المنطقة المحددة للاستقبال (الاخماد) .
- يؤدى الاختبار عن طريق استقبال الكرة والتمرير باتجاه المرمى (1) ثم (2) ثم (1) ثم (2) وفقاً للتسلسل.
- على المختبر ان يؤدي مهارتي الاستقبال والتمرير بأسرع وقت ممكن .

طريقة التسجيل :-يعطى للمختبر (8) محاولات بواقع أربع محاولات من كل جهة وتحتسب للمختبر (درجة واحدة) للاستقبال الصحيح وتحتسب للمختبر (صفر) من الدرجات للاستقبال الخاطئ وتحتسب للمختبر (درجة واحدة) للتمرير الناجح وتحتسب للمختبر (صفر) من الدرجات للتمرير الخاطئ .



الشكل (3)

الاستقبال والتمرير باتجاهين مختلفين

ثانيا:اسم الاختبار: -الجري بالكرة (الدحرجة) بين الشواخص المتعرجة والتمرير باتجاهات مختلفة(بعث عبد المطلب عبد الحمزة :2016 ص174).

الغرض من الاختبار: -قياس سرعة ودقة الدحرجة والتمرير.

الادوات المستخدمة: -

_ كرة قدم عدد (6)

_ شريط قياس

_ شريط لاصق ملون

_ أصباغ ترابية نوع (spray)

_ صافرة عدد (1)

_ مسطرة قياسها (1.5 م) لتحديد منطقة التمرير

_ مرمى صغير عدد (3) طول ضلعها (60سم ×60 سم)

_ ساعة ايقاف

_ شواخص عدد (6) توضع في خط متعرج المسافة بين شاخص واخر طولاً (1م) والمسافة القطرية (1.5م) بزاوية (40°) والمسافة بين خط البدء واول شاخص (1) م والمسافة بين منطقة التمرير واخر شاخص (1) م.

وصف الاداء: –

يقف المختبر وبحوزته الكرة خلف خط البداية الذي يبعد مسافة (7) م عن منطقة اداء التمرير , وبعد إعطاء إشارة البدء يقوم المختبر بدحرجة الكرة بين الشواخص المتعرجة حتى الوصول الى منطقة التمرير ليقوم بتمرير الكرة باتجاه المرمى رقم (1) يعود ليؤدي المحاولة الثانية على المرمى رقم (2), ثم يؤدي المحاولة الثالثة على المرمى رقم (3) والشكل (2) يوضح ذلك

_ موقع المرمى رقم (2) أمام منطقة التمرير بمسافة (7) م.

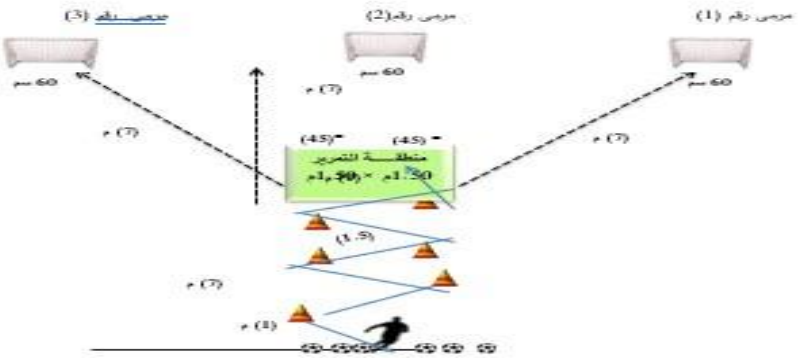
_ موقع المرمى رقم (1) باتجاه قطري بزاوية (45) درجة يمين المرمى رقم (2) ويبعد مسافة (7) م عن منطقة التمرير.

_ موقع المرمى رقم (3) باتجاه قطري بزاوية (45) درجة يسار المرمى رقم (2) ويبعد مسافة (7) م عن منطقة التمرير.

شروط الاداء :–

- إذا خرجت الكرة من سيطرة اللاعب اثناء الدحرجة او أسقطأحد الشواخص يعطى للمختبر (صفر) من الدرجات لدقة الدحرجة.
- يجب أن يتم اداء مهارة التمرير ضمن المنطقة المحددة لها.
- يبدأ الاختبار من لحظة اعطاء إشارة البدء لأداء مهارة الدحرجة بين الشواخص والتمرير باتجاه المرمى رقم (1) ثم الانتقال لأداء المحاولة الثانية باتجاه المرمى رقم (2) ثم الانتقال لأداء المحاولة باتجاه المرمى رقم (3) وفقاً للتسلسل.
- على المختبر ان يُؤدي الاختبار بأسرع وقت ممكن.

طريقة التسجيل :–يعطى للمختبر (3) محاولات. وتحتسب للمختبر (درجة واحدة) للدحرجة الناجحة وتحتسب للمختبر (صفر) من الدرجات إذا خرجت الكرة من سيطرة اللاعب في اثناء الدحرجة أو أسقط أحد الشواخص وتحتسب للمختبر (درجة واحدة) للتمرير الناجح وتحتسب للمختبر (صفر) من الدرجات للتمرير الخاطئ.



الشكل (4)

الدحرجة بين الشواخص المتعرجة والتمرير باتجاهات مختلف

ثالثا: اسم الاختبار : – الاستقبال (الاخماد) والتهديف(بعث عبد المطلب عبد الحمزة: 2016 :ص172).

الغرض من الاختبار :– قياس سرعة ودقة الاستقبال والتهديف.

الادوات المستخدمة :–

_ كرة قدم عدد (4).

_ شريط قياس جلدي.

_ صافرة عدد (1).

_ أصباغ ترابية نوع (spray).

_ مسطرة قياسها (1.5 م) لتحديد منطقة الاستقبال (الاخماد).

_ مرمى قانوني (7.32 × 2.44) م مقسم على ثلاث مناطق عدد (1).

_ شريط مطاط (لا ستيك تدريب) لتحديد مناطق التهديف.

_ ساعة ايقاف

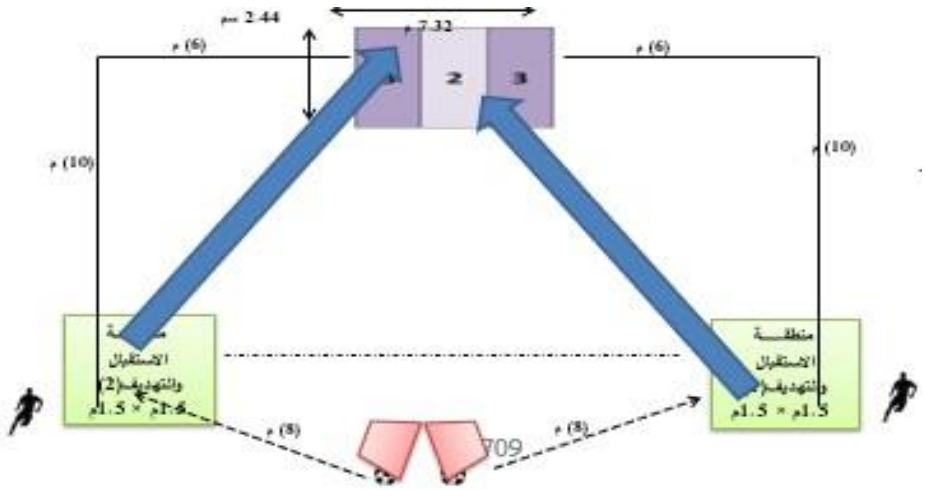
وصف الاداء: –

يقف المختبر خلف خط منطقة الاستقبال (الإخماد) رقم (1) والتي تُحدد بواسطة نقطة لقاء (6) م يمين ويسار المرمى مع (10) م أمام خط المرمى مما يشكل مسافة قطرية بين منطقة الاستقبال (الإخماد) والمرمى , وبعد إعطاء اشارة البدء يلعب المجهز الكرة (ارضية) باتجاه منطقة الاستقبال رقم (1) , يحاول المختبر استقبال الكرة (الإخماد)ثم يقوم بالتهديف عكس الاتجاه نحو المرمى في المناطق المؤشرة وفق أهميتها وصعوبتها, يؤدي جميع المختبرين محاولتين بالتتابع , ثم يؤدي جميع المختبرين محاولتين آخرتين من منطقة الاستقبال رقم (2) , علماً ان موقع المرسل (المجهز) يكون امام المرمى ويتوسط منطقتي الاستقبال (الإخماد) رقم (1) ورقم (2) ويبعد عن كل منطقة استقبال (8) م وكما في الشكل (4) ادناه .

شروط الاداء:–

- يجب أن يتم استقبال الكرة ضمن المنطقة المحددة له .
- يجب أن يتم اداء مهارة التهديف ضمن المناطق المحددة للاستقبال (الاخماد) .
- على المختبر أن يؤدي مهارتي الاستقبال والتهديف بأقصى سرعة ممكنة .

طريقة التسجيل :– يُعطى للمختبر (4) محاولات (محاولتان من كل جهة) وتُحتسب للمختبر (درجة واحدة) للاستقبال الناجح في كل محاولة. وتُحتسب للمختبر (صفر) من الدرجات للاستقبال الخاطئ وتُحتسب للمختبر (ثلاث درجات) عند التهديف في المجال رقم (3) وتُحتسب للمختبر (درجتان) عند التهديف في المجال رقم (2) وتُحتسب للمختبر (درجة واحد) إذا مست الكرة أحد القائمين او العارضة وتُحتسب للمختبر (صفر) من الدرجات إذا خرجت الكرة خارج حدود المرمى.



الشكل (5)

الاستقبال (الاخماد) والتهديف

2-5التجربة الاستطلاعية:-

عمد الباحثان إلى إجراء التجربة استطلاعية في يوم الجمعة الموافق 29 /1 / 2025 في الساعة الثانية والنصف ظهرا على ملعب منتدى شباب الاسكان بكرة القدم وذلك من أجل معرفة خطوات سير العمل ومعالجة السلبيات والمشاكل التي قد تحدث أثناء تنفيذ التجربة الرئيسة , وكذلك معرفة النقاط الايجابية ودعمها وتعزيزها .

2-6 الاختبارات القبلية:

تم أجراء الاختبارات القبلية لعينة البحث ليومي الخميس والجمعة الموافقين1-2 / 2 / 2025 في تمام الساعة الثانية والنصف في مختبر علم النفس الرياضي في جامعة القادسية/كلية التربية وعلوم الرياضة و على ملعب منتدى شباب الإسكان بكرة القدم . وطريقة تنفيذ الاختبارات ، وكذلك الأجهزة والأدوات المستعملة في الاختبارات وفريق العمل المساعد لغرض السيطرة على المتغيرات التي يمكن ان تؤثر على النتائج أثناء أجراء الاختبارات القبلية وكالتالي :

اليوم الاول : اختبارات مجال الرؤيا

اليوم الثاني : اختبارات المهارات المركبة

2-7 التجربة الرئيسية :

قام الباحثان بإعداد تدريبات مركبة مع نظارة الواقع الافتراضي للاعبين الناشئين بكرة القدم بعد الاطلاع على الدراسات والبحوث السابقة في مجال التدريب الرياضي وكرة القدم ،اما فيما يخص مفرادت البرنامج التدريبي تضمن عدة أمور من أهمها الآتي :-

1-مراعاة الباحثان مبدأ التنوع في التمارين المستعملة إذ ستكون اغلب التمارين بشكل تنافسي بما يضمن عدم شعور اللاعبين بالملل أو الضجر.

2-مدة تطبيق البرنامج التدريبي (8) أسابيع بواقع (3) جرعات تدريبية وهي (الاثنين ، الأربعاء ، الجمعة) وبذلك يكون العدد الكلي للوحدات التدريبية (24) وحدة .

3-التدرج بالتمارين من السهل إلى الصعب ومن البسيط إلى المركب

4-تطبيق تدريبات مركبة مع نظارة الواقع الافتراضي للمجموعة التجريبية والتركيز على طريقة أداء المهارة.

5-مراعاة الحجم التدريبي وفترات الراحة وفق المستوى العمري لعينة البحث.

6- فترة تطبيق البرنامج التعليمي من 5 / 2 / 2025 ولغاية 29 / 3 / 2025

2-8 الاختبارات البعدية:

بعد أن تم تطبيق تدريبات مركبة مع نظارة الواقع الافتراضي المعدة من قبل الباحثان للمجموعة التجريبية ، قام الباحثان بأجراء الاختبارات البعدية لعينة البحث ليومي الاثنين والثلاثاء الموافقين1 – 2 / 4 / 2024 في تمام الساعة الثانية والنصف في مختبر علم النفس الرياضي في جامعة القادسية/كلية التربية وعلوم الرياضة و على ملعب منتدى شباب الإسكان بكرة القدم، مع مراعاة المحافظة على الظروف نفسها والمكان والزمان للاختبارات القبلية ، وتم أجراء الاختبارات البعدية وكالتالي :

اليوم الاول : اختبارات مجال الرؤيا

اليوم الثاني : اختبارات المهارات المركبة

3-9 الوسائل الإحصائية:

استخدم الباحثان الوسائل الإحصائية من خلال برنامج (SPSS)

4-عرض نتائج وتحليلها ومناقشتها :

4-1-عرض نتائج مجال الرؤيا والمهارات المركبة وتحليلها ومناقشتها للمجموعة الضابطة :-

الجدول(2) يبين الفروق بين الاختبارات القبلية والبعدية في مجال الرؤيا للمجموعة الضابطة

ت	المعالم الإحصائية / المتغيرات		وحدة القياس	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		سَ ف	ع ف	قيمة t المحسوبة	مستوى الدلالة
				س	ع	س	ع				
1	مجال الرؤيا	رد عين اليسار	درجة	351.222	26.808	396.778	26.929	45.556-	43.906	3.233	0.014
2		رد عين اليمين	درجة	359.889	9.212	412.222	9.846	52.333-	5.657	36.406	0.000
3	الاستقبال والتمرير	الدقة	درجة	3.444	0.882	5.111	0.601	1.667-	1.118	4.753	0.002
4		الزمن	ثانية	24.333	1.000	23.333	0.500	1.000	1.225	2.517	0.040
5		مؤشر دقة	درجة/ثا	0.142	0.036	0.219	0.028	0.079-	0.050	4.860	0.002
6	دحرجة والتمرير	الدقة	درجة	2.889	0.333	4.222	0.618	1.333-	0.433	10.521	0.000
7		الزمن	ثانية	21.333	0.866	20.111	0.782	1.222	0.441	9.360	0.000
8		مؤشر دقة	درجة/ثا	0.136	0.019	211.	0.034	0.077-	0.023	11.137	0.000
9	الاستقبال والتهديف	الدقة	درجة	5.778	0.972	7.222	0.441	1.444-	0.882	5.260	0.001
10		الزمن	ثانية	29.111	1.054	26.778	0.833	2.333	1.118	6.846	0.000

10		مؤشر دقة	درجة/ثا	0.199	0.036	0.270	0.020	0.074-	0.027	8.363	0.000

2-4 عرض نتائج مجال الرؤيا والمهارات المركبة وتحليلها ومناقشتها للمجموعة التجريبية :-

الجدول(3)يبين الفروق بين الاختبارات القبلي والبعدي في مجال الرؤيا للمجموعة التجريبية

ت	المعالم الاحصائية / المتغيرات		وحدة القياس	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		سَ ف	ع ف	قيمة t المحسوبة	مستوى الدلالة
				س	ع	س	ع				
1	مجال الرؤيا	رد عين اليسار	درجة	363.333	27.861	450.333	24.249	87.000-	33.660	8.663	0.000
2		رد عين اليمين	درجة	371.333	7.794	446.667	34.522	75.333-	31.788	7.872	0.000
3	الاستقبال والتمرير	الدقة	درجة	3.778	1.093	6.222	0.667	2.444-	1.424	5.534	0.001
4		الزمن	ثانية	23.778	1.302	21.667	0.707	2.111	1.167	5.860	0.001
5		مؤشر دقة	درجة/ثا	0.158	0.042	0.288	0.039	0.128-	0.062	6.809	0.000
6	دحرجة والتمرير	الدقة	درجة	3.111	0.601	5.222	0.972	2.111-	0.782	9.094	0.000
7		الزمن	ثانية	21.889	0.601	18.778	0.667	3.111	0.928	11.568	0.000
8		مؤشر دقة	درجة/ثا	0.142	0.029	0.278	0.049	0.136-	0.045	10.956	0.000
9	الاستقبال والتهديف	الدقة	درجة	6.333	0.707	8.444	0.527	2.111-	0.333	23.675	0.000
10		الزمن	ثانية	28.111	2.261	24.333	1.323	3.778	3.114	3.814	0.007
10		مؤشر دقة	درجة/ثا	0.227	0.035	0.348	0.028	0.122-	0.033	12.078	0.000

3-4- عرض نتائج مجال الرؤيا والمهارات المركبة للمجموعتين (الضابطة و التجريبية) .

جدول (4)يبين قيمة(t) المحسوبة للاختبار البعدي في قيم مجال الرؤيا للمجموعتين

ت	المعالم الاحصائية / المتغيرات		وحدة القياس	الضابطة		التجريبية		قيمة t المحسوبة	مستوى الدلالة
				س	ع	س	ع		
1	مجال الرؤيا	رد عين اليسار	درجة	396.778	26.929	450.333	24.249	8.663	0.000
2		رد عين اليمين	درجة	412.222	9.846	446.667	34.522	7.872	0.000
3	الاستقبال والتمرير	الدقة	درجة	5.111	0.601	6.222	0.667	29.576	0.000
4		الزمن	ثا	23.33	0.500	21.667	0.707	5.860	0.000
5		مؤشر دقة	درجة/ثا	0.219	0.028	0.288	0.039	6.809	0.000
6	دحرجة والتمرير	الدقة	درجة	4.222	0.618	5.222	0.972	54.500	0.000
7		الزمن	ثا	20.11	0.782	18.778	0.667	11.568	0.000
8		مؤشر دقة	درجة/ثا	0.211	0.034	0.278	0.049	10.956	0.000

9		الدقة	درجة	7.222	0.441	8.444	0.527	45.588	0.000
10	الاستقبال والتهديف	الزمن	ثا	26.77	0.833	24.333	1.323	3.814	0.000
10		مؤشر دقة	درجة/ثا	0.270	0.020	0.348	0.028	12.078	0.000

يبين الجدول (2) لنتائج اختبارات مجال الرؤيا التي اظهرت فروقاً معنويةً بين الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة ولصالح الاختبار البعدي في متغير مجال الرؤيا رد عين اليسار ورد عين اليمين .

(حيث يرى الباحث ان اهم ما يواجه لاعبي كرة القدم الناشين الكثير من المثيرات البصرية اثناء المنافسة لذا من الواجب على المدربين في كرة القدم توجيه لاعبيهم للانتباه وتوجيهم بالشكل الصحيح ورؤية الملعب والتعامل مع الاخرين بشكل سليم, وهذا يحتاج إلى جهد كبير ومتقدم في محيط الرؤيا البصرية لذلك فهي من المهام الجوهرية لتحقيق النجاح في اداء لاعب كرة القدم، اذ من عوامل تطوره امتلاك مجال رؤيا واسع تجعله من ادراك المثيرات التي تحيط به), وهذا ما اشار اليه(Abo Alalaa, 1987) ("ان مجال الرؤية للاعب يجب ان يحوي الكثير من المتغيرات التي تحدد حجم الانتباه وفي هذه الحالة عليه التركيز على الكثير من المؤثرات مثل متابعة الكرة ,متابعة المنافس , الخ , وان التركيز في الانتباه على تلك المثيرات يكون بوقت واحد ثم عليه في لحظه الاستجابة لمثير معين تبعا لاختلاف مواقف المنافس)

يبين الجدول (3) لنتائج اختبارات مجال الرؤيا التي أظهرت فروقاً معنوية بين الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية ولصالح الاختبار البعدي في متغير مجال الرؤيا رد عين اليسار ورد عين اليمين.

يعزو الباحث هذا التطور تدريبات مركبة مع نظارة الواقع الافتراضي للاعبي كرة القدم الناشين التي تم توظيفها بشكل صحيح وقد احتوت على الإثارة والمباغتة, حيث قام الباحثان بجعل اللاعب يغطي اوسع سعة او مساحة بصرية ممكنة من حوله ومعالجة كل المثيرات المستقبلة والاستجابة لها وتم التأكيد على اللاعبين في توجيه نظرهم الى اكبر مدى ممكن حيث تكون الدافع والاشارة لإرشادهم وتوجيههم نحو الاهداف المراد الوصول اليها, وإضافة إلى ذلك عززت استراتيجية التفكير الجانبي على إعطاء مساحة من التفكير للاعب والأداء بحرية ورؤية اكثر من خلال التمارين التي تم وضعها على هذا الأساس وفق الأداء الصحيح والتكرارات المقننة للمهارات المركبة استطاعت المساهمة بتنمية قدرات اللاعبين في مجال الرؤيا من خلال امتلاكهم امكانية رؤية واسعة جعلتهم يتعايشون مع المثيرات بشكل افضل ,(ويذكر ivan)("ان امتلاك اللاعب لمجال رؤية واسع يكون اكثر قدرة على تفسير المعلومات وإدراكها وإعطاء الاستجابة الحركية المطلوبة بدقة وبجودة عالية)(Ivan & Luis, 2018).

التي تم فيها مراعاة المستوى الفني والعمري للاعبين باعطاء احمال تدريبية مناسبة والتدرج الصحيح من السهل الى الصعب ومن البسيط الى المركب باستخدام نظارة الواقع الافتراضي التي أعطت تعزيز في تعلم المهارة من خلال الرؤية الواضحة لطبيعة المهارة ومن مختلف الجهات وللاعبين عالميين أعطت حافز كبير للاعب في اتساع مجال الرؤيا اثناء تنفيذ الواجب الحركي ، و فيها أكد الباحث ان امكانية استثارة حاسة البصر من خلال عرض الأفلام والفيديوات باسخدام النظارة اثناء شرح وتوضيح المهارة واهمية ان تكون الرؤيا بشكل واسع وواضح فضلا عن تطابق هذه التدريبات مع واقع المنافسة من اجل زيادة امكانية اللاعبين من الاستجابة للمثيرات المطلوبة من جهة وعدم الاحساس بالضجر والملل، والابتعاد عن التدريبات التقليدية من جهة اخرى, كما وأشار (سامي محمد" إلى أن إعادة عرض المنبه تؤدي إلى إثارة الانتباه ، لذلك لا بد من الابتكار لتجنب الملل ولابد ان يكون المثير جاذباً للأنتباه ، من حيث طبيعته وموضعه المكاني ولابد من تغييره للفت الانتباه فضلاً عن الشدة والحداثة لهذا المثير ليكون له أهمية تطبيقية في كثير من المجالات العلمية .(Sami, 2008)

يبين الجدول (4) لنتائج اختبارات المهارات المركبة التي اظهرت فروقاً معنويةً بين الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة ولصالح الاختبار البعدي .

وهذا ان دل على شيء دل على إمكانية المدرب في إيصال المعلومة والتمارين التدريبية المستهدفة في تنمية الأداء المهاري بكرة القدم ضمن أجواء تنافسية بين اللاعبين مما حقق هذا الفرق المعنوي في الاختبار البعدي وهذا اذ "أن الوصول باللاعب إلى تحقيق مستوى جيد في المباراة لابد من التركيز على الاختيار الجيد للتمرينات الهادفة ووضع اللاعب في ظروف تدريبه خاصة قريبة من ظروف المباراة" (Mofti, 1999)

اما في الجدول (5) لنتائج اختبارات المهارات المركبة التي اظهرت فروقاً معنويةً بين الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية ولصالح الاختبار البعدي ويعزو الباحثان هذا الفروق الى طبيعية الاستراتيجية مع النظارة وما احتوته من مرونة في التفكير مما يخلق حالة من الابداع في تنفيذ الأداء المهاري المركب مما يخدم العملية التدريبية وان استراتيجية التفكير الجانبي هي استكشافية لا يتقيد بمكان او زمان تعطي حرية اكثر للاعب وفق تفكيره وبعيدا عن النمطية والكلاسيكية.

(Mohammed et al., 2011) هذا وقد بين الجدول (4) تفوق افراد المجموعة التجريبية في المتغيرات المهارية على افراد المجموعة الضابطة ، اذ يعزو الباحثان هذا التطور الى استراتيجية التفكير الجانبي مع نظارة الواقع الافتراضي التي أعطت للاعبين دافعية وانتباه عالي في فهم المهارة وتطبيقيها مما اصبح لدى اللاعبين خزين جيد في ذاكرته لتنفيذ المهارة المطلوبة بالشكل المميز والتمارين المستخدمة ساعدت على ذلك اذ احتوت على العديد من التمارين بوسائل مساعدة وزوايا مختلفة ساهمت بتنفيذ المهارات الاساسية بصوره سريعة ومحاولة اتقانها وتثبيتها لغرض الوصول الى افضل مستوى ممكن في لعبة كرة القدم .اذ ان التدريبات الحديثة تتطلب البحث عن كل ماهو جديد في العملية التدريبية وتوفير كافة المستلزمات للو صول باللاعبين الى الالية واتقان المهارة بكافة الأوضاع لذلك يتطلب مجهود اكبر من اللاعب والمدرب على حدا سواء .

الاستنتاجات :

1- ان التدريبات مركبة مع نظارة الواقع الافتراضي كان له الاثر الايجابي في تعلم افراد العينة للمتغيرات البحث.
2- ان التدريبات مركبة مع نظارة الواقع الافتراضي وتنوع التمارين ساهمت بشكل ايجابي في تحسين القدرة على التفكير والابداع لدى الاعبين .
3- ان المهارات المركبة مناسب جد اًلأفراد عينة البحث وتم الحصول على نتائج ايجابية على مستوى جميع المتغيرات بالنسبة للمجموعة التجريبية.

التوصيات :

1- اعطاء نسبة من الوحدات التدريبية لاستعمال تمارين وفق الاستراتيجية المعطاة لما لها من اهمية في تطوير المهارات لدى للاعبين.
2- اهمية استخدام الوسائل والادوات التدريبية الحديثة ولا سيما نظارة الواقع الافتراضي من قبل المدربين لتعليم وتطوير اداء المهارات المركبة (الاستقبال ثم التمرير , الدحرجة ثم التمرير, الاستقبال ثم التهديف) لدى لاعبي الموهبة بكرة القدم.
3- التاكيد على اهمية أجراء أبحاث ودراسات مشابهه وعلى عينات مختلفة من لاعبين كرة القدم وكذالك لفعاليات أخرى سواء كانت فردية أم جماعية.

References

Akbaş, A., Marszałek, W., Kamieniarz, A., Polechoński, J., Słomka, K. J., & Juras, G. (2019). Application of virtual reality in competitive athletes – A review. *Journal of Human Kinetics*, *69*(1), 5–16. https://doi.org/10.2478/hukin-2019-0023

alarabi, zuhair, dakhil, R., & abdalreda, A. (2022). A Study of the Reality of Rehabilitation of Sports Injuries for Players of the Iraqi Premier League Clubs in Football. *Journal of Studies and Researches of Sport Education (JSRSE)*, *32*(1), 113–127. https://doi.org/10.55998/jsrse.v32i1.280

Al-Sa'idyin, M., & Shatnawi, M. (2022). Mood Patterns Among the Female Footballers in Palestine: *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *32*(2), 110–126. https://doi.org/10.55998/jsrse.v32i2.329

Bideau, B., Multon, F., Kulpa, R., Fradet, L., Arnaldi, B., & Delamarche, P. (2004). Using virtual reality to analyze links between handball thrower kinematics and goalkeeper's reactions. *Neuroscience Letters*, *372*(1), 119–122. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.neulet.2004.09.023

Bolte, B., Zeidler, F., Bruder, G., Steinicke, F., Hinrichs, K., Fischer, L., & Schorer, J. (n.d.). *A Virtual Reality Handball Goalkeeper Analysis System*.

Igendia, M. (2012). *Speed, Strength and Endurance Training for Adolescent Footballers in Kenya*.

de Bono, E. (1999). Six thinking hats. MICA Management Resources.

de Bono, E. (2005). New thinking: Uses of lateral thinking (I. Mohammad, Trans.). Egyptian General Book Authority.

Gonzalez, I., & Cassias, L. (2018). Comparison of the visual attention and visual field in athletes depending on their expertise level. International.

Hamad, M. I. (1999). Building a soccer team (1st ed.). Dar Al Fikr Al Arabi.

Hassanein, M. L. (2011). The distinctive visual character in volleyball (1st ed.). Markaz Al Kitab Lil Nashr.

Ibrahim, A. A. (1997). Sports training: Physiological foundations (1st ed.). Dar Al Fikr.

Melhem, S. M. (2008). Psychology of learning and teaching: Theoretical and applied foundations. Dar Al Masirah for Printing, Publishing and Distribution.

Mubarak, A. (2013). Motor behavior from learning to performance. Juhayna for Publishing and Distribution.

noor-book.com. (n.d.). Tag. Retrieved from https://www.noor-book.com/tag

Salaman, F., et al. (2011). Effective teaching methods (1st ed.). Dar Safaa for Printing, Publishing and Distribution.

Schuhfried, G., Prieler, J., & Bauer, W. (2009). PP – Peripheral perception manual (Version 24). Modling.

Suwaidan, T. (2008). The making of creativity (1st ed.). Creative Thinking Company for Publishing and Distribution.

Ubah, A. M. A. (2016). Design and standardization of a composite skill test battery for premier league Baghdad football clubs (Doctoral dissertation). University of Baghdad, College of Physical Education and Sports Sciences.

Uhda, J. A. (n.d.). Vienna test system (1st ed.). Dar Al Sadiq Cultural Foundation.

Ul Dirah, H. M. (2001). The comprehensive encyclopedia of football (1st ed.). Dar Al Bayan for Publishing.